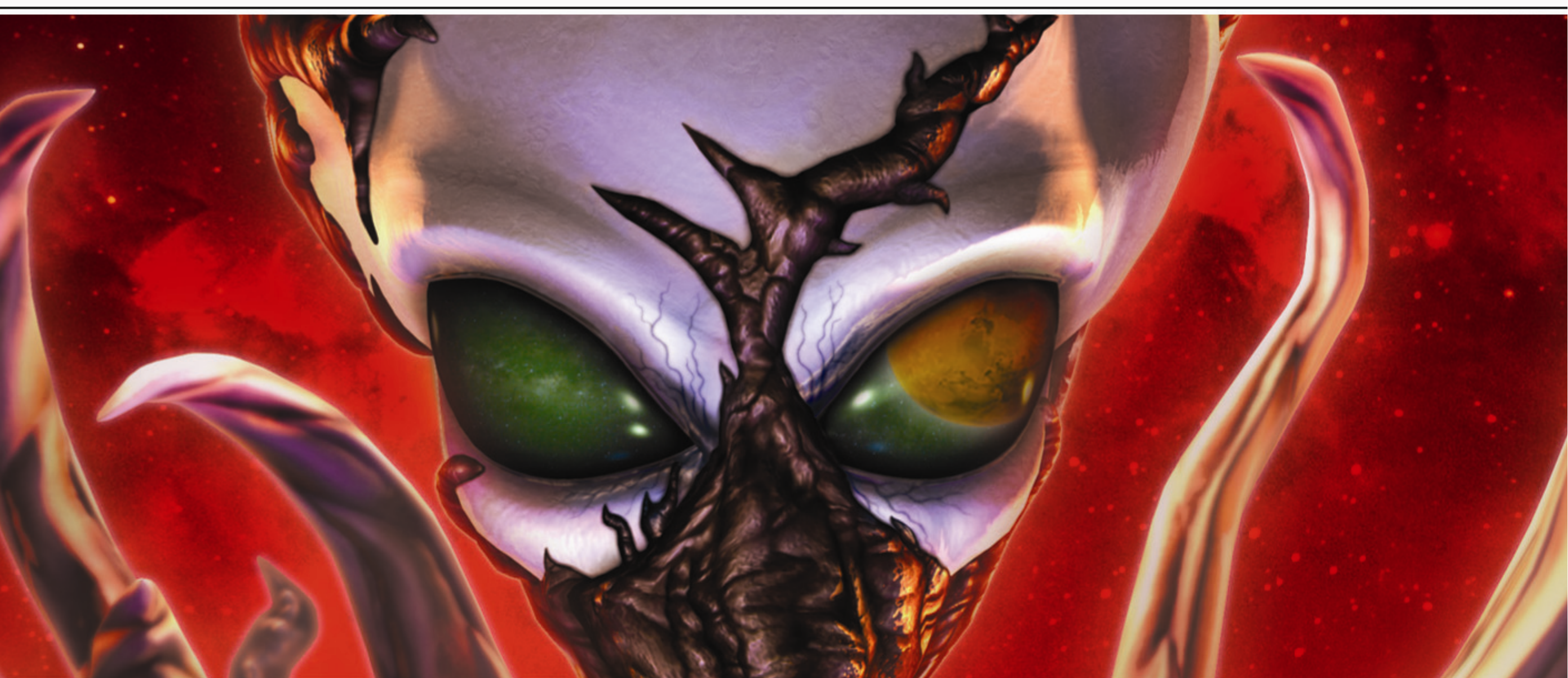
UFO

ПРОЗРЕНИЕ



ALTAR GAMES

CENEGA

Марс: Бог войны, один из самых распространенных и почитаемых богов. Во времена ранней истории римской цивилизации почитался также как бог весны, плодородия, покровитель скота. Кроме того, Марс упоминается как хтонический (подземный) бог, что может объяснить его превращение в бога смерти и далее – в бога войны.

Статья «Марс» в Энциклопедии мифов

<http://www.pantheon.org/articles/m/mars.html>

[По состоянию на 15 августа 2006 г.]



Содержание

Установка ... **5**
Системные требования ... 5
Введение ... **6**
Сюжет ... **6**
Знакомство с игрой ... **8**
Сохранение и загрузка игры ... **8**
Стратегическая игра ... **8**
Глобус ... 9
Окна управления ... 10
База ... 10
Обзор ... 11
Наука и производство ... 11
Склад ... 11
Кадры ... 12
Отряды и снаряжение ... 13
Дипломатия ... 13
Библиотека ... 13
Боевое задание ... 14
Тактическая игра ... **16**
Сражения в реальном времени ... 16
Управление в игре ... 16
Принципы игры ... 17
Обзор и видимость ... 18
Цели задания ... 18
Окончание игры ... **19**
Шкала уровней ... **19**
Звуковые карты Sound Blaster ... **20**
Авторы ... **21**
ПОДДЕРЖКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ... **26**
ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ДЛЯ ВЛАДЕЛЬЦЕВ ПРОЕКЦИОННЫХ ТЕЛЕВИЗОРОВ ... **26**
ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПТИЧЕСКИХ ПРИПАДКАХ ... **27**

Установка

Чтобы установить игру «UFO: Прозрение», выполните следующие действия:
1. Вставьте DVD-диск с игрой в привод DVD-ROM вашего компьютера.
2. Если функция автозапуска на компьютере включена, автоматически появится окно установки игры. Чтобы начать установку, нажмите кнопку УСТАНОВИТЬ. Далее следуйте инструкциям на экране.

Если окно установки не появилось:

Дважды щелкните на значке **Мой компьютер** (My Computer) на рабочем столе или выберите **Мой компьютер** (My Computer) в меню **Пуск** (Start).
Дважды щелкните по значку Вашего привода DVD-ROM.
Чтобы начать установку, дважды щелкните на файле Setup.exe. Далее следуйте инструкциям на экране.

Системные требования

Игра «UFO: Прозрение» рассчитана на работу на 100%-совместимых с Intel компьютерах, отвечающих следующим требованиям:

Минимальная конфигурация:

- Windows 2000/XP с установленным DirectX 8.1
- Процессор тактовой частотой 1 Ггц
- 512 МБ оперативной памяти
- 5 ГБ свободного пространства на жестком диске
- Видеокарта Nvidia 5700 или ATI Radeon 9500
- Звуковая карта, совместимая с Sound Blaster
- Привод DVD-ROM

Рекомендуемая конфигурация:

- Windows 2000/XP с установленным DirectX 9.0c
- Процессор тактовой частотой 2 Ггц
- 768 МБ оперативной памяти
- 5 ГБ свободного пространства на жестком диске
- Видеокарта Nvidia 6600 GT или ATI Radeon 9800
- Звуковая карта Sound Blaster® X-Fi™
- Привод DVD-ROM

Введение

Вашу цель в игре не назовешь незначительной – вы должны покорить Марс, имея в распоряжении совсем небольшую команду. Вы должны будете принимать важные решения по расширению человеческой колонии, управлению главной базой, обучению персонала, развитию технологий, производству и дипломатическим вопросам (в стратегической игре). Во время боевых заданий вам придется сражаться с врагами-инопланетянами, которые будут пытаться раздавить вас, используя самое разное оружие и снаряжение. Бои проходят в самых разных условиях, поэтому вы должны будете научиться использовать способности своих солдат (тактическая игра).

Будьте осторожны. В этом руководстве вы можете обнаружить информацию, которая раскрывает некоторые особенности сюжета игры и потому может испортить вам удовольствие от игры. Вы вполне можете начать играть, не читая руководство. Большинство элементов управления понятны интуитивно, а специальные сообщения в учебных заданиях помогут вам пройти начальные этапы игры. Возможно, вы решите заглядывать в руководство только за разъяснением деталей, относящихся к особым аспектам игры или сложным элементам интерфейса.

Сюжет

Пятьдесят лет назад война на Земле закончилась. Ретикулане заставили людей покинуть родную планету, дав землянам взамен еще один шанс. Немногие выжившие были отправлены на околоземную космическую станцию под названием Лапута. Они провозгласили себя Советом Земли, лидерами остатков человеческой расы. Их историю вы можете узнать из игры «UFO: Возмездие», входящей в серию игр UFO.

Еще одну группу землян ретикулане выслали на Марс. С помощью своих технологий инопланетяне помогли людям построить базу в одном из кратеров и погрузили большинство выживших – более 10 тысяч людей – в криогенный сон, поскольку Марс способен был прокормить не более тридцати человек.

Ровно столько остались осваивать Марс. Задача этой группы была очевидна. Выжить. Поддерживать жизнеобеспечение базы и постепенно превращать Марс в планету, пригодную для обитания. Однако эту задачу можно было решить только за несколько поколений.

Одни колонисты умирали, и рождались новые, никогда не видевшие голубого неба. Они поддерживали связь с Советом Земли и получали от него приказы, хотя люди с Лапуты с трудом понимали проблемы марсианской колонии. А в один прекрасный день ученые обнаружили остатки древней цивилизации…



Знакомство с игрой

Чтобы освоиться с игрой, не обязательно читать это руководство. Управление в игре реализовано достаточно интуитивным образом, чтобы вы научились делать все необходимое.

На ранних этапах игры вы будете получать обучающие сообщения – как в первых боях, так и в стратегической игре. При первом упоминании какой-либо игровой возможности вы получите сообщение о том, как вы можете (или должны) ее использовать.

Кроме того, вы сможете получить советы более общего характера от игровых персонажей. Они будут сообщать вам, что происходит в колонии, а также какие сделаны важные открытия и какие новые возможности появились в игре.

При помещении указателя мыши на элементы интерфейса на экране появляются краткие подсказки об их назначении.

А в библиотеке вы сможете найти подробную информацию обо всем, что уже встретилось вам в игре. Здесь будут изложены все характеристики оружия и снаряжения, условия их использования и т.д.

Кроме того, некоторые советы о том, что можно делать в игре, можно найти в окне настроек. Список горячих клавиш включает большинство возможных действий, а список событий, которые могут поставить игру на паузу, подскажет вам, что вообще может случиться.

Сохранение и загрузка игры

Большую часть возможностей игры можно изучить прямо на ходу, однако не забывайте почаще сохраняться. Сохранить или загрузить игру можно в любой момент – как в стратегическом, так и в тактическом режиме. Можно иметь любое количество сохраненных игр. Настоятельно рекомендуется сохранить игру прежде, чем выходить из нее.

Если вы играете на компьютере, отвечающем лишь минимальному списку системных требований, сохранение и загрузка могут занимать больше времени, чем на более быстрых компьютерах.

Стратегическая игра

В этой игре вы управляете общим развитием марсианской колонии. У вас в распоряжении очень мало людей; на планете только одна база. Все автоматизировано до предела, включая станции за пределами базы (например, горнодобывающие шахты или раскопки), так что за машинами не нужно постоянно присматривать.

Вам нужно только добывать необходимые для выживания и расширения базы

ресурсы. На вновь занятых территориях вы строите новые станции, которые будут добывать ресурсы или защищать основную базу. Здесь ваши люди ведут исследования, поддерживают производство, строят военные планы, учатся и лечатся. С главной базы стартуют военные отряды, направляясь на НЛО к местам сражений.

Самый ценный ваш ресурс – это время: подумайте трижды, прежде чем решить, на что потратить время, а что может подождать. Стремитесь к равновесию между расширением территории и развитием основной базы. Первые лица колонии разъяснят вам основные аспекты игры и скажут, что предпринять.

Глобус

Основной вид – глобус Марса – дает общее представление о контролируемой колонией территориях, поселениях чужих, возможностях и угрозах.

Чтобы повернуть глобус, перемещайте курсор, удерживая нажатой правую клавишу мыши. Чтобы изменить масштаб изображения, вращайте колесо мыши.
В начале игры под вашим контролем, кроме главной базы, находится три района. Вокруг вашей территории сначала будут расположены нейтральные земли. Позже у вас в соседях появятся представители чужих рас – как дружелюбные, так и не очень.

На занятых территориях вы можете строить различные станции – шахты и топливные скважины, станции раскопок или станции терраформирования. Чтобы занять новую территорию, на ней необходимо построить геологический зонд. Это делается с помощью команд, которые вы отдаете исследовательским или техническим транспортам – их экипажи выполнят все указанные вами действия. Вы можете изменить план действий для транспорта, изменив последовательность команд.

Чтобы закрепиться в некоторых пограничных районах, вам нужно будет выбить оттуда противника. Вы не сможете построить геологический зонд, пока не выполните боевую задачу для такого района. Боевые задачи выполняются отрядом солдат, которые перемещаются на НЛО. Так же, как и для транспортов, вы можете задать НЛО несколько команд, а впоследствии изменить их последовательность. Позже по ходу игры появятся задачи другого рода - например, защита собственной территории или особые задачи разного сорта. Будьте осторожны. Дальность полета НЛО зависит от вашего доступа к топливу (один из типов сырья).

По ходу игры вы будете терраформировать планету, и враждебность

окружающей среды будет постепенно снижаться. С другой стороны, поскольку температура и влажность атмосферы повысится, некоторые районы могут оказаться под водой.

В левом верхнем углу экрана указана скорость игры – здесь можно выбрать нужную скорость или поставить игру на паузу. Пока вы не снимете игру с паузы, ничего происходить не будет.

Игра остановится сама по себе, если произойдет что-то важное, о чем вам доложит один из персонажей. В окне настроек вы можете задать список событий, при наступлении которых игра будет автоматически ставиться на паузу. Время от времени игра будет останавливаться, чтобы персонажи могли рассказать вам детали сюжета или посоветовать, как лучше поступить на данном этапе. Выслушайте их внимательно; однако окно сообщения персонажа всегда можно закрыть, нажав клавишу Esc.

Из режима просмотра глобуса вы можете легко перейти в любое из окон управления. Обратите внимание на журнал событий в нижней части экрана. Здесь вы можете просматривать все события, произошедшие во время стратегической игры.

Окна управления

Окна управления предназначены для управления отдельными аспектами игры. Между всеми окнами управления организована свободная навигация: можно переходить из любого из них в любое. Вам часто придется подтверждать операцию, прежде чем она будет выполнена.

Сотрудник колонии, отвечающий за конкретное направление деятельности, даст вам дополнительные советы, если вы перейдете на «его» экран.

База

В этом окне показаны строения, имеющиеся на базе, и то, кто из колонистов где находится. Чтобы вести научные исследования, работать на заводе, лечиться или обучаться, колонист должен находиться в соответствующем здании. Хотя это не слишком эффективно с точки зрения менеджмента, вы можете поместить колонистов в жилой сектор, где они будут заниматься чем угодно, только не делом.

Особый тип зданий – ангары. Колонисты, приписанные к ангарам, ждут задания, а когда оно будет получено, отправятся за пределы базы на транспорте. Если колонист на выезде, вы тем не менее можете переместить его изображение в другое здание, однако он начнет работать в этом месте только по возвращении на базу. То же самое относится к бойцам, находящимся на борту НЛО – их портреты выделены другим цветом, и их нельзя немедленно направить на работу.

В окне базы вы можете также строить новые здания и сооружения. Не

забывайте, что на стройплощадке должны быть инженеры, иначе строительство идти не будет. Чем выше уровень инженеров, тем быстрее идет строительство.

Обзор

В этом окне показаны общие данные о вашей колонии.

Имейте в виду, что уровень сырья определяется не его запасами на складах, а уровнем его поступления. Поэтому его нельзя накопить до определенного уровня, а можно только поднять поступление с помощью строительства новых шахт или торговли. Производство или строительство может начаться только после того, как количество поступающего сырья достигает уровня, необходимого для производства данного предмета или строительства здания.

Позже по ходу игры, по мере развития технологий, будут появляться новые виды сырья. В то же время вода перестанет играть важную роль, и ее количество перестанет отображаться в этом окне. Доступ к воде и энергии зависит не от шахт, а от строений, расположенных в пределах базы.

Наука и производство

Развитие технологий и производство организованы по аналогичному принципу. Чтобы можно было создать предмет или исследовать технологию, должны выполняться определенные условия: должны быть исследованы другие технологии; у вас должен быть доступ к необходимому количеству определенного сырья; на базе должны быть построены определенные здания. Некоторые технологии могут быть исследованы только после того, как в игре произошло некое событие.

Все цеха и лаборатории занимаются разными исследованиями или выпускают разную продукцию. Выберите технологию или продукцию в правой части окна и переместите их в очередь в центральной части. Позже вы можете изменить очередность, или удалить из очереди какие-то продукты и технологии. Чем выше квалификация инженеров и ученых, тем быстрее идет производство или продвигается исследование.

Производя товар, не забывайте, что чем больше производится экземпляров продукции за единицу времени, тем лучше, поскольку сборка конвейера всегда занимает какое-то время. Кроме того, помните, что производиться могут только товары из списка, расположенного в правой части окна.

Склад

Здесь можно найти любой находящийся на базе предмет, и не только. Здесь можно увидеть, кто может использовать предметы и для каких предметов требуется специальное обучение.

Вы можете отправить предмет в мусорную корзину – в этом случае он будет

вычеркнут из всех списков. Таким образом можно избавиться от устаревшего оборудования. Кладовщик очень хозяйственный человек и не выбрасывает ничего, поэтому любой предмет можно будет потом достать из помойки.

Панель компоновки оружия дает возможность комбинировать вооружение с дополнительными модулями. Каждый модуль подходит к одному из имеющихся на оружии слотов. Собрав новое оружие, дайте ему название, подтвердите изменение - и ваши солдаты смогут его использовать.

Кадры

В игре три класса персонажей – солдаты, ученые и инженеры. Каждый персонаж относится к одному или двум классам, получая таким образом способность к выполнению заданий разного рода.

Персонажи набирают очки опыта в каждом классе отдельно. Очки опыта присваиваются за выполнение соответствующих заданий.

Солдаты получают опыт в сражении за убийство врагов и выполнение боевых заданий, за нанесенный и полученный урон, а также за использование особых способностей.

Ученые получают опыт за выполнение особых заданий, использование особых способностей на заданиях, исследование новых технологий, а также строительство геологических зондов, раскопов и станций терраформирования.

Инженеры получают опыт за выполнение особых заданий, использование особых способностей на задании, производство продукции, строительство шахт и военных станций, а также за постройку зданий на главной базе.

Когда количество очков опыта достигает определенного уровня, персонаж переходит на следующий уровень мастерства. Это означает, что персонаж завершает соответствующее обучение и, в случае военного уровня, растут характеристики персонажа.

Характеристики отвечают основным способностям персонажа. От них зависят боевые качества солдата. Позже по ходу игры в ваших рядах появятся инопланетяне и роботы. Их набор характеристик не такой, как у людей.

Способности персонажа можно улучшить путем специального обучения. Но обучение тратится время и очки обучения, которые начисляются по одному за каждый новый уровень. В начале игры имеется очень ограниченное число учебных курсов, но по мере развития технологий возможности расширяются. Перед тем как пройти курс обучения второй ступени, персонаж должен изучить первую ступень. Для обучения могут использоваться очки, набранные только в данном классе.

Раненые бойцы нуждаются в лечении. И люди, и чужие должны провести определенное количество времени в больничной палате, а роботам просто заменяют поврежденные детали на новые, изготовленные на заводе.

Отряды и снаряжение

Эти два окна, «Отряды» и «Снаряжение», служат для подготовки отряда солдат, которых вы отправите в бой. Можно сформировать несколько отрядов для разных видов боевых акций, но только активный отряд сможет погрузиться в НЛО и полететь в бой. Каждый член отряда должен иметь скафандр. Если вы попытаетесь отправить на задание солдата, чей скафандр не обладает достаточным классом защиты для данного задания, перед началом тактической игры будет выдано соответствующее предупреждение.

От типа скафандра зависит количество предметов, которые можно взять в бой (размер рюкзака) и количество дополнительных модулей к скафандру, которые, возможно, обеспечат персонажу новые возможности.

Скафандры инопланетян отличаются от тех, что используют люди, а у роботов вместо скафандров турели.

Для каждого отряда снаряжение выбирается отдельно. Если персонажи (особенно роботы) используют два и более единиц вооружения одновременно, оружие должно быть идентичным – в том числе и по составу дополнительных модулей. ВАЖНО: меняя скафандр персонажа, вы обязаны заново полностью подобрать ему снаряжение.

Все вещи имеют вес. Персонажи, нагруженные сверх того, что позволяет их телосложение, будут медленнее передвигаться во время боя. Однако лишнее снаряжение можно погрузить в НЛО и использовать на задании, только если это необходимо.

Дипломатия

В начале игры у вас нет связи с другими фракциями – ни на Марсе, ни на Земле. Чтобы можно было вступить с другими фракциями в дипломатические отношения, сначала нужно установить с ними контакт.

С чужими, расположившимися на Марсе, вы можете воевать, мирно сосуществовать или заключить союз. Если у вас мирные отношения, вы можете попробовать с ними торговать, или они сами могут предложить какой-нибудь товарообмен. Если им это покажется уместным, они даже могут прислать своих воинов в ваши отряды.

Кроме того, вы можете попросить помощи у людей Земли, или поделиться с ними технологиями, и таким образом ускорить собственный прогресс.

Библиотека

В библиотеке вы можете найти информацию обо всем, что встретилось вам в игре: описания предметов, строений и технологий, биографии и данные о персонажах, протоколы совещаний и т.д. Вам нужно только найти нужную страницу.

Боевое задание

Перед тем, как вы приступите к выполнению боевого задания, вы получите краткую информацию о том, чего можно ожидать при его выполнении. Не забывайте, что в бой пойдет активный отряд, снаряженный так, как вы указали в окне снаряжения. Все члены боевого отряда должны быть в скафандрах, выбранных для них в окне отрядов, но во время инструктажа вы еще можете перераспределить между ними другие предметы (или оставить их в НЛО).

Ландшафт и условия различны во всех районах. Горные районы обычно отличаются большей агрессивностью среды, чем равнины. Территории, расположенные вблизи экватора, агрессивнее тех, что примыкают к полюсам. Ночью агрессивность среды возрастает из-за низкой температуры. Кроме того, нельзя забывать о непредсказуемой солнечной активности. На более поздних этапах игры, когда планета будет терраформирована, окружающая среда станет более безопасной.



Тактическая игра

В ходе тактических заданий ваш отряд должен победить врага. Солдаты должны попасть к месту сражения с помощью НЛО, а затем они сражаются как могут, полагаясь только на свое снаряжение и ваш тактический ум.

Сражения в реальном времени

В игре «UFO: Прозрение» сражения происходят в реальном времени.Это означает, что как ваши, так и враждебные силы действуют одновременно. Однако вы можете в любой момент приостановить игру и изменить план действий своих бойцов. Таким образом, вам легко адаптироваться к ситуации.

Обычно вы даете приказы солдатам, когда игра приостановлена, затем вы возобновляете игру, и после того, как отряд выполнит все заданные вами действия или ситуация изменится – например, кто-то обнаружит врага – игра снова остановится, так что вы сможете отдать новые приказы. Не забывайте, что каждый раз, когда вы отдаете команду, вы только формируете план действий для ваших людей: они начнут выполнять приказы только после того, как вы возобновите игру.

Управление в игре

Вы можете отдать приказ только выделенному персонажу или группе персонажей. Чтобы выделить персонажа, щелкните мышью на его портрете или на его фигурке на карте. Вы можете выделить группу солдат с помощью мыши или добавить персонажа к выделенной группе, щелкнув на нем мышью при нажатой клавише Shift.

Персонажам можно отдавать следующие команды:

- **Идти:** Солдат выберет кратчайшую дорогу к нужной точке.
- **Атака:** Вы можете отдать приказ атаковать отряд или точку на карте. Например, может быть полезно забросать область гранатами, если вы хотите поразить более одного врага. Вы можете использовать отложенную атаку, т.е. атаковать только когда обстоятельства сложатся благоприятным для удара образом. Заметьте, что каждый раз, когда вы используете снаряжение – например, для сканирования или лечения – это рассматривается как атака и осуществляется по той же схеме.
- **Использовать:** Эта команда позволяет манипулировать предметами на экране – открывать и закрывать двери, поднимать предметы с земли.
- **Экипировать:** После щелчка правой кнопкой мыши на панели персонажа открывается окно снаряжения. Здесь вы можете помещать предметы в рюкзак или вынимать их из рюкзака. Не забывайте, что каждое изменение требует времени и увеличивает общее время снаряжения.
- Когда игра приостановлена, вы можете спланировать действия

персонажа пошагово; для этого щелкайте правой кнопкой мыши на целях, точках на карте, предметах и т.д. Чтобы сделать это во время игры, держите нажатой клавишу Shift – в противном случае персонаж будет пытаться найти самый быстрый способ выполнить последний приказ – и только его.

Команды на передвижение и атаку могут быть сбиты перемещением других объектов в игре или несоответствующим режимом оружия.
Солдаты умеют ходить, бегать и подкрадываться. Противнику трудно заметить крадущегося солдата или прицелиться в него, но передвижение в таком режиме происходит медленнее. Если солдат не двигается, он может стоять, а может присесть или залечь. У каждого оружия свой набор режимов. Прицельная стрельба точнее, но занимает больше времени, чем стрельба навскидку. Стрельба очередями в принципе наносит больший ущерб, но при этом тратится больше патронов.

Команды добавляются в конец персонального плана, т.е., приказы, полученные раньше, раньше и выполняются. Спланированные действия могут отображаться на панели персонажа; там же вы можете удалить любое из действий или все их одновременно.

Принципы игры

Все, что делают персонажи во время боевых заданий, зависит от их навыков или снаряжения – радиус поражения оружия, точность и режим стрельбы, количество наносимого вреда. Также важен вид наносимого урона, поскольку враги могут быть защищены от одних типов воздействия и чувствительны к другим.

На экране будет показана большая часть данных, нужных вам для принятия решения – т.е., время, которого потребует запланированное действие или вероятность попадания в цель. Она может зависеть от воинского опыта персонажа, используемого оружия, расстояния, а также размера и прикрытия противника. Будьте осторожны, если кто-то из ваших солдат попадет на линию огня: они вполне могут подстрелить друг друга.

Некоторые виды оружия и амуниции могут воздействовать на персонажей и другими способами, помимо обычного урона – отравлять или наносить ожоги с течением времени, парализовать бойцов или снижать их характеристики. Кроме того, бойцы остро реагируют на ситуации, когда их друзья или родные оказываются в беде. Они могут разозлиться или впасть в депрессию, в зависимости от характера. Об этих реакциях вы сможете узнать по значкам на панели персонажа – там же, где помещаются значки обучения.

Обзор и видимость

Обычное человеческое зрение – не единственный вариант в игре. Инопланетяне могут полагаться на другие органы чувств, и любые бойцы приобретают дополнительные возможности с помощью специального оборудования. Вы можете переключаться между разными режимами видения. Это полезно для обнаружения прячущихся врагов или замаскированных предметов.

Иногда кто-то из ваших солдат может заметить врага, который в данный момент невидим. В этом случае вы увидите на месте расположения врага особый значок, показывающий, что вы знаете о том, что там находится противник, и можете напасть на него, но никто из персонажей по-прежнему его не видит.

Имейте в виду, что местоположение противника вам неизвестно, пока его не заметит кто-то из ваших солдат. Обратное также верно – если ваши солдаты прячутся, враг может не увидеть их до тех пор, пока не станет слишком поздно. Иногда такие нюансы решают исход битвы.

Ориентироваться на местности гораздо легче, если выбрать нужный угол обзора. Вы можете использовать один и тот же угол обзора камеры в течение всей игры или переключаться на более удобный в каждой ситуации. Автоматически выбирается такое положение камеры, чтобы отображалась большая часть территории. С другой стороны, возможно, удобнее окажется выбрать свободную камеру, которую можно разворачивать и ориентировать по своему усмотрению. Также возможен вид от первого лица - того бойца, который выбран в данный момент.

Для удобства в правом верхнем углу экрана расположена мини-карта. На ней показан весь район задания. Щелкнув мышью на карте, вы переместите камеру в выбранное место.

Цели задания

Внимательно прочитайте задание, выясните его цель. Не всегда требуется просто убить какого-то врага – или даже всех врагов. Иногда необходимо разрушить какой-либо объект, попасть в определенное место или спасти заложников. Иногда вам нужно остаться незамеченным. Для выполнения различных боевых задач требуются разные навыки и снаряжение. Невыполнение боевого задания может повлечь за собой серьезные последствия в стратегической игре – например, привести к потере территории.

Не забывайте, что ваши солдаты находятся на Марсе. Если чей-то скафандр будет поврежден – а это легко может случиться в бою – солдат начнет быстро терять здоровье. Ваши войска должны всегда носить скафандры,

обеспечивающие максимальный возможный уровень защиты, и в отряд необходимо включить кого-то, кто может починить скафандр прямо на месте.

Когда задание будет выполнено, вы можете собрать предметы, оставленные на поле боя врагами. Некоторые из них могут быть так сильно повреждены, что вы не сможете их подобрать. Тем не менее игра, скорее всего, позволит вам загрузить все годные к употреблению вещи в НЛО. Иногда трофеев может быть так много, что вам придется решать, что взять с собой, а что оставить. Выбирайте с умом - вы никогда не сможете за ними вернуться.

Окончание игры

Игра заканчивается в следующих случаях:

Вы уничтожили основную базу врага. Для этого вам нужно будет предпринять некоторые шаги, которые станут известны по ходу игры. Если вы завоюете инопланетную цитадель – победа ваша!
Вы проиграли бой за собственную базу. В этом случае враги уничтожат системы жизнеобеспечения, и все колонисты умрут.
Ваша колония погибнет от жажды, если доступ к источнику воды прекратится на достаточно долгое время. Вы получите заблаговременное предупреждение и сможете предотвратить катастрофу, отбив у противника водопровод и затем отремонтировав его.

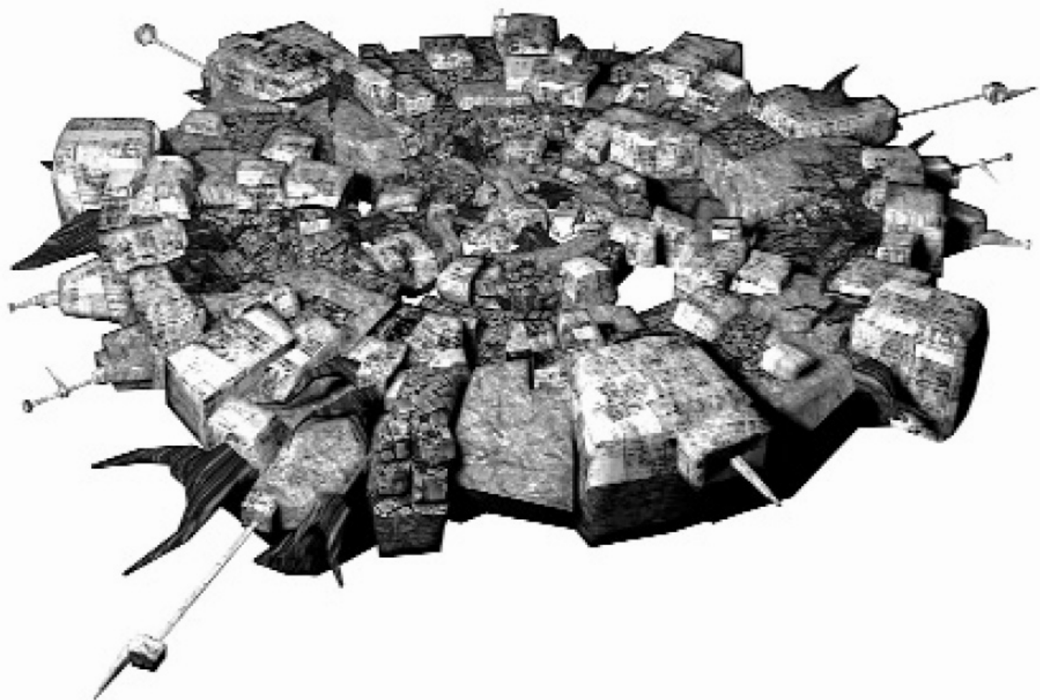
Шкала уровней

Характеристики и навыки	**Линейка ресурсов**
0: Нет	0: Нет
1: Кошмар	1: Крохи
2: Плохо	2: Мало
3: Средне	3: Нехватка
4: Хорошо	4: Норма
5: Отлично	5: Много
6: Герой	6: Обилие
7: Супермен	7: Избыток
8: Бог	

Звуковые карты Sound Blaster

Sound Blaster® X-Fi™ - звуковые карты, стирающие грань между игрой и реальностью. Они обеспечивают полноценный насыщенный звук при самых молниеносных скоростях игры.
Играя в «UFO: Прозрение» со звуковой картой Sound Blaster® X-Fi™, вы услышите, что звук игры превзошел ваши самые смелые ожидания в области динамичности и реалистичности.

За дополнительной информацией о звуковых картах Sound Blaster® X-Fi™ посетите сайт: http://www.soundblaster.com



Авторы

ALTAR Games

Lukáš "Izmi" Veselý	Руководство проектом, связи с общественностью
Radim "Rumun" Krivánek	Ведущий дизайнер, игровой дизайнер
Otakar "Wotan" Nieder	Ведущий программист, администратор БД
David "Dave" Zapletal	Главный художник, руководитель художественной группы
Martin "Budul" Horák	Офис-менеджер, системный администратор

Программирование

Lukáš "Luke" Bábicek	Тактическая игра
Jakub "Jam" Gajda	Графический движок
Karel Klic	Стратегическая игра
Zdenek Pavlík	Пользовательский интерфейс

Графика

Milan "Medart" Dedic	Шейдеры, графические эффекты
Dušan "Xcox" Grof	2D-графика, текстуры
Michal "Hochy" Hochmajer	Ландшафт, освещение
Oldrich Kriz	Текстуры, концепт-арт
Zdenek "Darkon" Opletal	3D-декорации, модели оружия
Jiri "Gildor" Schlemmer	3D-декорации, модели зданий
Zdenek "Vespa" Vespalec	3D-графика, анимация
Jan Krátký	Концепция интерфейса
Radim "Finder" Pech	Концепт-арт, ролики
Tomáš Kucerovsky	Концепт-арт
Milan "Turin" Vašek	Текстуры

Дизайн

Karel Makovský	Сценарий, игровой дизайн
Vojtech "Wild" Vild	База данных, игровой дизайн

David "Angrydave" Karban	Ведущий дизайнер уровней, сценарии заданий
Radim "Trpaslík" Vítek	Дизайн уровней, графический интерфейс
Jiri "Gekon" Zlatohlávek	Дизайн уровней, игровой дизайн

Озвучивание

Tomáš "Japko" Brejšek	Музыка
Juraj Košec	Звуковые эффекты

Тестирование

Lukáš "George" Gregor	Руководитель КК, техподдержка
Petr "Marduk" Bokoc	Бета-тестирование
Mikuláš "NAPT" Müller	Бета-тестирование

Веб-программирование

Marek "Freon" Blažek	Администратор сервера, вебмастер
Pavel "Lorgan" Hamrik	Веб-дизайн

Поддержка игрового сообщества

Olav "Slaughter" Lognvik	Администратор официального форума
Pedro "Thorondor" Bento	Модератор официального форума
Chris "Avenger" Collins	Модератор официального форума
Wim "Shadowkeeper" Piens	Модератор официального форума

Отдельное спасибо тем, кто поддерживал игровое сообщество и всем поклонникам игр серии UFO за их помощь и заинтересованность.

IDEA Games

Jiri Rudl	PR-менеджер, маркетинг
Martin Klíma	Продюсер
Robert Štípek	Руководитель КК, IDEA
Jiri Jakubec	Международные продажи

CENEGA

Michal Harangozó	Продюсер
Andrea Sládková	Маркетинг
Martin Stehlík	PR
Petra Buryánková	Директор по продажам
Petra Plamínková	Отдел продаж
Veronika Knotková	Отдел продаж
Jan Weyrostek	Дизайн маркетинговых материалов
Karel Ružarovský	Тест-лидер

Благодарности

Štepán Prášek
Tereza Harangozová
Šárka Jelínková

Обработка английского звука

The Audio Guys

Озвучивание главных героев

Вильгельм Шрутен	Никита Прозоровский
Фернандо Рамирес	Вадим Максимов
Мэри Осакве	Марина Бакина
Нил Баркер	Николай Лазарев
Ученый с Лапуты	Елена Ивасишина
Жаклин Уэллс	Елена Кищик
Инге Хайнеманн	Елена Ивасишина
Эдгар Баркер	Андрей Ярославцев

Фирма «1С»

Производство

Юрий Мирошников	Продюсер
Александр Гурин	Исполнительный продюсер
Анна Киселева	Менеджер по локализации
Ольга Петрова	Координатор локализации
Татьяна Кузьмина	Художник
Владимир Кочетков	Звукооператор
Ольга Крутова	Упаковка и руководство пользователя

Маркетинг

Николай Барышников	Руководитель отдела лицензирования и продвижения
Светлана Горобец	Менеджер по лицензированию

PR

Анатолий Субботин	Менеджер по связям с общественностью
Алексей Артеменко	Менеджер по связям с общественностью

Тестирование

Александр Шишов	Тест-лидер
Александр Трифонов	Тестер
Александр Шелапутов	Тестер
Николай Николаев	Тестер
Сергей Кияткин	Тестер
Андрей Мошков	Тестер
Дмитрий Савин	Тестер

В проекте принимали участие

Алексей Петрухин	Программист
Павел Николенко	Переводчик

Роли озвучивали

Марина Бакина, Елена Борзунова, Андрей Данилюк, Елена Ивасишина, Елена Кищик, Николай Лазарев, Вадим Максимов, Никита Прозоровский, Елена Соловьева, Дмитрий Филимонов, Олег Щербинин, Андрей Ярославцев

Игра построена на интерактивном ядре LGW компании ALTAR.
Используется кросс-платформенная аудиобиблиотека OpenAL, © 1999-2000.
Используются работы команды FreeType (см. http://www.freetype.org) по лицензии FreeType.
Используется библиотека графики FreeImage с открытым исходным кодом (см. http://freeimage.sourceforge.net) по лицензии FreeImage Public License, версии 1.0
Используются продукты Ogg Theora и Vorbis (см. http//www.xiph.org), © 2005, Xiph.Org Foundation, распространяемые на условии включения в коды и документацию следующей оговорки:
This software is provided by the copyright holders and contributors “as is” and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the foundation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

© 2007 CENEGA PUBLISHING. Все права защищены. Все остальные знаки и товарные знаки являются собственностью их законных владельцев.

Разработчик: ALTAR Games. Все права защищены.

ПОДДЕРЖКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Убедительно просим вас подготовить подробную спецификацию своего компьютера и точное описание возникшей проблемы перед тем, как обращаться в техническую поддержку.

Это поможет нам быстро и эффективно ответить на ваши вопросы.

Необходимая информация

Модель компьютера (тактовая частота процессора, объем памяти, спецификации привода DVD, видеокарты и звуковой карты, версии DirectX и Windows)

Чтобы получить эту информацию, выберите команду Run (Выполнить) в меню Start (Пуск) вашего компьютера и наберите dxdiag в командной строке. Затем нажмите клавишу Enter. Будет запущена программа диагностики DirectX.

На экране будет отображена вся информация о драйверах, установленных на вашем компьютере. Чтобы сохранить эту информацию в файле, щелкните мышью на кнопке Save All Information.

Затем вы сможете сохранить файл с необходимой информацией на жестком диске. После этого вы сможете выслать нам эту информацию по электронной почте.

Контактная информация

Купив любой продукт от фирмы «1С» и зарегистрировав его, Вы становитесь официальным пользователем изданного фирмой «1С» программного обеспечения и получаете право пользоваться услугами службы технической поддержки. Позвонив по телефону (495) 688-99-01 с 9:30 до 20 часов, или отправив письмо на адрес электронной почты mmedia.hotline@1c.ru, Вы всегда можете рассчитывать на квалифицированный ответ на любые вопросы, касающиеся компьютерных игр, изданных фирмой «1С».

Внимание: служба технической поддержки фирмы «1С» не дает консультаций по прохождению игр, а также по разрешению вопросов, связанных с открытием портов, настройкой брандмауэров и общей установкой Интернет-соединения.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ДЛЯ ВЛАДЕЛЬЦЕВ ПРОЕКЦИОННЫХ ТЕЛЕВИЗОРОВ

Длительное сохранение одних и тех же изображений на экране может повредить экран проекционного телевизора. Избегайте частого запуска видеоигр на проекционных телевизорах.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПТИЧЕСКИХ ПРИПАДКАХ

Пожалуйста, прочтите эту информацию, перед тем как приступить к игре или дать ее детям.

Некоторые люди подвержены приступам эпилепсии или обморокам, которые вызываются мигающим светом, определенными световыми комбинациями или другими визуальными изображениями, которые могут встречаться в повседневной жизни. У таких людей может случиться припадок во время просмотра телевизора или игры в компьютерные игры. Это может случиться даже в случае, если ранее пациенту никогда не ставился диагноз «эпилепсия» и никогда не наблюдались припадки. Если у Вас или у кого-либо из Ваших родственников случались приступы эпилепсии или сходные симптомы (судороги или потеря сознания) вследствие влияния мигающего света, то, прежде чем установить или использовать настоящую программу, проконсультируйтесь с врачом. Рекомендуем родителям наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Симптомы возможного припадка разнообразны, включая следующие: головокружение, искажение картины перед глазами, подергивание век или мышц лица, потеря сознания, дезориентация, любые непроизвольные движения или конвульсии. При появлении любых вышеперечисленных симптомов НЕМЕДЛЕННО прекратите играть и обратитесь к врачу.

Меры предосторожности во время игры

- Располагайтесь как можно дальше от экрана, настолько, насколько позволяет кабель.
- При возможности играйте на экране меньшего размера.
- Не играйте, если вы устали или не выспались.
- Обеспечьте хорошее освещение в помещении, в котором вы играете.
- Каждый час делайте перерыв в игре как минимум на 10-15 минут.

END-USER LICENSE AGREEMENT

IMPORTANT – READ CAREFULLY:

YOU SHOULD CAREFULLY READ THE FOLLOWING END-USER LICENSE AGREEMENT BEFORE INSTALLING THIS SOFTWARE PROGRAM. This software program, any printed materials, any on-line or electronic documentation, and any and all copies and derivative works of such software program and materials (the "Program") are the copyrighted work. All use of the Program is governed by the copyright law and by the terms of the End-User License Agreement, which is provided below ("License"). The Program is solely for use by end users according to the terms of the License. Any use, reproduction or redistribution of the Program not in accordance with the terms of the License is expressly prohibited.

If you do not agree to the terms of this Agreement, do not install or use the Program. You may, however, return it to your place of purchase for a full refund.

END-USER LICENSE AGREEMENT

1. Ownership. All title, ownership rights and intellectual property rights in and to the Program and any and all copies thereof (including but not limited to any titles, computer code, themes, objects, characters, character names, stories, dialogue, catch phrases, locations, concepts, artwork, animations, sounds, musical compositions, audio-visual effects, methods of operation, moral rights, any related documentation, and "applets" incorporated into the Program) are owned by the Licensor or its licensors. The Program is protected by the Czech copyright laws, international copyright treaties and conventions and any other applicable laws. All rights are reserved. The Program may contain certain licensed materials and the Licensor's licensors may act to protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

2. Restricted Use of License. CENEGA PUBLISHING as the holder of property author's rights and the Licensor ("the Licensor") hereby grants, and by installing the Program you thereby accept, a restricted, non-exclusive license and right to install and use one (1) copy of the Program for your use on either a home or portable computer. You may not network the Program or otherwise install it or use it on more than one computer at a time, except if expressly authorized otherwise in the applicable documentation. The Program is licensed, not sold. Your license confers no title or ownership in the Program.

3. End User's Obligations

A. As a Subject to the Grant of License herein above, you may not, in whole or in part, copy, photocopy, reproduce, translate, reverse-engineer, derive source code, modify, disassemble, decompile, create derivative works based on the Program, or

remove any proprietary notices or labels from the Program with out the prior written consent of the Licensor.

B. You are entitled to use the Program for your own use, but you are not entitled to:

(i) Sell or transfer reproductions of the Program to other parties in any way, nor to rent, lease or license the Program to others

(ii) Publish and/or distribute the computer Program or any of its parts

(iii) Exploit the Program or any of its parts for any commercial purpose including, but not limited to, use at a cyber cafe, computer gaming centre or any other location-based site;

(iv) Host or provide matchmaking services for the Program or emulate or redirect the communication protocols used by the Licensor in the network feature of the Program, use of a utility program or any other techniques now known or hereafter developed, for any purpose including but not limited to network play over the Internet, network play utilizing commercial or non-commercial gaming networks or as part of content aggregation networks.

4. Program Transfer. You may permanently transfer all of your rights under this License to the recipient, provided that the recipient agrees to the terms of this License and you remove the Program from your computer.

5. Termination. This License is effective until terminated. You may terminate the License at any time by destroying the Program and any New Material. The Licensor may, at its discretion, terminate this License in the event that you fail to comply with the terms and conditions contained herein. In such event, you must immediately destroy the Program and any New Material.

6. Limited Warranty. THE LICENSOR EXPRESSLY DISCLAIMS ANY WARRANTY FOR THE PROGRAM, EDITOR, AND MANUAL(S). THE PROGRAM, EDITOR AND MANUAL(S) ARE PROVIDED “AS IS” WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT.

The entire risk arising out of use or performance of the Program, Editor and Manual(s) remains with you. However it is warranted that the media containing the Program shall be free from defects in material and workmanship under normal use and services and the Program will perform substantially in accordance with the accompanying written materials, for a period of 2 (two) years from the date of your purchase of the Program. In the event the media proves defective within that time period, please contact your retailer directly. In order to enforce the above warranty, the retailer should be informed of the defect no later than two (2) months following its discovery. Some states/jurisdictions do not allow limitations on the duration of an implied warranty, so the above limitation may not apply to you. This Limited

Warranty does not affect the application of any legal warranty provided by the applicable laws and regulations.

7. Limitation of Liability. NEITHER THE LICENSOR, ITS PARENT, SUBSIDIARIES, AFFILIATES OR LICENSORS SHALL BE LIABLE IN ANY WAY FOR LOSS OR DAMAGE OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THE PROGRAM OR EDITOR, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF GOODWILL, WORK STOPPAGE, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION, OR ANY AND ALL OTHER COMMERCIAL DAMAGE OR LOSSES.

Some countries do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damage, or allow limitations on how long an implied warranty lasts, so above limitations or exclusion may not apply to you.

8. Miscellaneous. The License shall be deemed to have been made and executed in the Czech Republic, and any dispute arising hereunder shall be resolved in accordance with the Czech law. You hereby acknowledge that you have read and understand the foregoing License and agree that the action of installing the Program is an acknowledgment of your agreement to be bound by the terms and conditions of the License contained herein. You also acknowledge and agree that this License is the complete and exclusive statement of the agreement between the Licensor and you.







www.cenega.com

support@cenega.co.uk

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 CENEGA PUBLISHING. Все права защищены.
© 2007 ALTAR Games. Все права защищены.

Все остальные знаки и товарные знаки являются собственностью их законных владельцев.